**Unidad º2**

**CONCEPTOS BASICOS DE ALGORITMOS.**

**ADRIAN GIRALDO**

**YOLIMA LOPEZ 10º2**

**Identificadores:**

**-Sirven para nombrar entidades de lenguaje de programación**

**-Representan variables, constantes, tipos de datos, etiquetas y paquetes.**

**Reglas para formar un identificador**

**.se debe empezar con un letra mayúscula de nuestro alfabeto y no debe contener espacios en blanco.**

**-letras, Dígitos y caracteres están permitidos después del primer carácter**

**-la longitud del identificador puede ser de varios caracteres pero es recomendable una longitud de 8 caracteres.**

**-el nombre del identificador debe dar una idea al valor que contiene.**

**Ejemplos**

**Numero**

**Dia\_del\_mes**

**\_Ciudad**

**Sum**

**Sum**

**SuM**

**Que es una variable**

**Es un espacio en memoria que permite almacenar información dentro de si**

**Ejemplos:**

**A: 1**

**B: 2**

**C: 3**

**D: 4**

**E: 5**

**Constantes**

**Es un valor que no puede ser alterado durante la ejecución de un programa**

**Ejemplo**

**El valor de pi: 3.1416**

**El valor de x: 2.4**

**El valor de y: 9.2**

**“Hola”**

**“Mayo”**